

# PRIMA DELL'ALBA

Brooklyn, 1999.

Le dita del musicista pizzicano le corde della chitarra. Il basso procede a tentoni in attesa del frontman. Quando il cantante sale sul palco, afferra il microfono senza pronunciare una parola. Fissa un punto imprecisato tra la folla e inizia a scuotere la zazzera di dreadlocks al ritmo imposto dal riff. Poi serra il microfono, urlando.

Alla prima strofa il pubblico esplode. Centinaia di cuori battono all'impazzata, e tu li percepisci uno a uno. Attorno a te, le mani si levano alte nel sotterraneo del Roses in una nuvola di erba a buon mercato.

“Wow!” Kathe si lascia trascinare dalla baraonda. Ti stringe la mano nell'incauto tentativo di farti ballare: “Dai, Nick, non fare il solito”. Le sue labbra si schiudono in un sorriso luminoso sulla pelle nera. Ti accompagna nell'occhio del ciclone e libera lo chignon che a stento trattiene il vulcano di ricci. Poi si avvicina a sfiorarti il naso, puntandoti addosso il seno. In un turbinio di corpi rivestiti in pelle e borchie, che ondeggia tra gli striscioni apocalittici di fine millennio, ci siete solo voi. Tu e lei.

Appena stacchi le labbra da Kathe, un odore di bruciato ti invade le narici. La macchina del fumo erutta dal palco fino a raggiungere le prime file con le sue spire. Spiazzato, il batterista improvvisa un assolo per intrattenere il pubblico che, lentamente, svanisce inghiottito dalla cappa bianca.

“La caccia è finita, Nicolae”. Un suono basso, distorto, simile a un ringhio echeggia nella sala gelandoti il sangue.

In quell'istante sei figure ammantate di nero sbucano dalla nebbia, stringendosi in cerchio attorno a voi. Indossano maschere bianche, dal labbro allungato fino al mento. Quando ti volti a cercarla, Kathe è già a terra.

“Ora scegli, *fiul meu*”. La voce abbandona del tutto il travestimento, svelando un volto deturpato dalle ustioni. Prima che te ne accorga, una lama vibra nell’oscurità tra la folla che si infrange sulle scale per raggiungere l’uscita.

Ismael ti punta la sciabola all’altezza del collo, e getta a terra il fodero decorato di immagini sacre.

“O me o *răsărit!*” Il freddo acciaio preme sulla tua pelle tingendola di una sottile linea rossa.

“Quanta inutile teatralità, padre” ruggisci facendo scattare i canini, le iridi di ghiaccio ricoperte di sangue.

Ma i tuoi muscoli si bloccano all’unisono quando Ismael sferza il colpo di sciabola. Mentre pulisce l’arma sullo spolverino, crolli sul pavimento. Una pozza scura si allarga sotto la tua criniera di capelli nocciola. Ti porti le mani sulla ferita a tamponare il fiotto caldo che sgorga senza sosta. Rantoli nelle ombre, tra gli sguardi di cartapesta, e con le ultime forze stringi un piccolo crocifisso in legno. “Idilca” sussurri, incontrando per un’ultima volta gli occhi senza vita di Kathe.

## **REGOLAMENTO**

Tra cinque ore sarà l’alba. Tra cinque ore tuo padre Ismael e le sue maschere ti abbandoneranno nel vicolo del Roses; qui, immobile e privato della tua energia, attenderai la luce del giorno. E della tua vita immortale, e del tuo amore, non resterà che cenere. In questo racconto ricorderai le notti più importanti del tuo passato: rivivendole, potrai cambiare il tuo destino. Ma fa’ attenzione: hai a disposizione solo *quattro ore* per raggiungere uno dei finali. Alla quinta, l’alba sorgerà e la tua avventura sarà conclusa. Ad ogni modo, tieni a mente questa regola: ogni volta che leggi “*Un’ora all’alba*” dovrai sottrarne una dalle rimanenti. Mentre giochi, potrai tenere traccia del tempo che scorre con le dita di una mano. Appena sei pronto, rivivi la prima notte al paragrafo **1**.

## Atto I: Fiamme e ceneri

1. Râșnov, 1290. I drappi del tuo castello ardono come torce. Il fumo avvolge in un manto spettrale le armature dell'esercito nemico. Rinchiuso in una gabbia, riacquisisci a mano a mano i sensi. "Lasciala!" ringhi dalle sbarre. Dal trono, Ismael stringe la mano artigliata sul collo di Idilca, tua promessa sposa, ma non si cura di te. "Non vuoi unire le nostre famiglie" tuona invece contro l'avversario. "Bene, Voda: paga l'oro o di' addio a tua figlia". Il principe nero estrae la sciabola ornata di motivi sacri e ribatte: "Non ti sono bastate le casse di paglia e pece, demone?" Al comando di Voda saettano nell'aria decine di quadrelli, mentre il fuoco ruggisce nella sala del trono. "Nicolae!" urla Idilca, le lacrime che sgorgano dagli occhi verde smeraldo. Disperato, fai appello alla tua riserva di sangue e pieghi il metallo. In quel momento Ismael spalanca le fauci in un ghigno orrendo e strappa via la giugulare della ragazza. Stai per lanciarti contro tuo padre, quando Voda gli trapassa il petto. E un muro di fuoco vi investe, costringendovi a una fuga precipitosa fuori dal castello. *Da qui in poi potrai dilatare il tempo dei ricordi, guadagnando minuti preziosi per compiere altre azioni; ma nel farlo consumerai 1 ora nel presente. Sarà il testo a indicarti quando.* Ora scegli, Nicolae: rincorri Ismael (9), insegui Voda (4) o ti rifugi nella foresta (6)?

2. Le tue zampe corrono sul sentiero innevato seguendo le tracce di sangue. Lo bracci davanti a un precipizio: Ismael ansima in una nuvola di vapore, la mano sul petto dolorante. "L'ho fatto per noi, per la nostra famiglia" si giustifica. Quando sfoderi gli artigli, arretra di un passo e si lancia nel vuoto. Lontano, un pipistrello sferza i venti glaciali scomparendo oltre le cime dei Carpazi che scintillano alla luna. La notte seguente scavi tra le macerie del castello: sacrificata

sull'altare del potere, di Idilca non rimane che il ricordo di un amore spezzato. “*Spiritul trăiește, inima mea*” la saluti, raccogliendo dalle ceneri un piccolo crocifisso scampato chissà come dall'incendio (11). *Un'ora all'alba*.

3. *Un'ora all'alba*. Sotto i tuoi colpi le ossa dei fanti si sgretolano come sabbia. “Strigoi!” ripetono gli uomini in preda al terrore. Azzanni il collo di un picchiere sollevandolo da terra, il liquido caldo che ti cola dalla bocca. “Prendetelo!” sbraita Voda inorridito dalla pila di cadaveri. Servono cinque lance, dritte sul petto, per placare la tua ira di sangue (8).

4. Gli stendardi rossi di Voda si stagliano contro il paesaggio innevato fuori dal castello. Il comandante marcia verso sud seguito dal fragore delle armature. Dietro i rami secchi di un faggio ne hai contate almeno sessanta. *Sono troppi*, pensi. “Esci fuori, cane!” intima all'improvviso una voce minacciosa. Ti hanno scoperto, Nicolae: non ti resta che rallentare il tempo e... affrontarli (3) o scappare (10).

5. *Un'ora all'alba*. Semini i lupi che si muovono al rallentatore e fai ritorno al castello. La fortezza arde come una pira votiva alta decine di metri, rischiarando la notte a giorno. Alle sue porte l'esercito nemico attende che il proprio comandante dia l'ordine di muoversi. “A Valacchia!” Un corno riecheggia improvviso nelle tenebre. Nascosto tra i faggi, li insegui (4).

6. Abbandoni il castello in fiamme e trovi riparo su una rupe: da qui intravedi un branco di lupi dileguarsi a nord ovest. In lontananza la fortezza continua a brillare fendendo l'oscurità. All'improvviso un corno risuona tra i picchi innevati dei Carpazi. Pian piano l'esercito di Voda si allontana verso sud e svanisce all'orizzonte. La notte seguente scavi tra le macerie

del tuo maniero: sacrificata sull'altare del potere, di Idilca non rimane che il ricordo di un amore spezzato. La saluti per sempre, raccogliendo dalle ceneri un piccolo crocifisso scampato chissà come dall'incendio (11). *Un'ora all'alba.*

7. I lupi digrignano i denti muovendosi in cerchio sulla neve vergine. Di scatto il tuo viso si allunga in un muso ferino, irto di lame aguzze. Il tuo corpo si ricopre di una folta, scura pelliccia. Li sovrasti, ma non li azzanni: carichi il peso sulle zampe della nuova forma e balzi in avanti superandoli, diretto dal capo branco in fuga (2).

8. Voda sguaina la sciabola dal fodero. “Ho sacrificato mia figlia per fermare le ambizioni di un folle” sentenza portando la lama sopra la tua testa. “Adesso siamo pari, Ismael”. Ma, prima che prenda la tua vita, scarti il tuo avversario e ti impadronisci della sua preziosa arma. *Ricordatene.* Quando la punta d'acciaio fa capolino nella corazza del principe, gli uomini fuggono terrorizzati nella faggeta. La notte seguente torni al castello: sacrificata sull'altare del potere, di Idilca non rimane che il ricordo di un amore spezzato. La saluti per sempre, raccogliendo dalle ceneri un piccolo crocifisso scampato chissà come dall'incendio (11). *Un'ora all'alba.*

9. “Nessuna lama può ucciderci” proclamava tuo padre con superbia. Adesso però una macchia vermiglia si allarga rapida dallo squarcio sul petto. Ismael si ritrae nelle ombre proiettate dalle colonne di Castel Râșnov, sconfitto dal fuoco che continua a bruciare le carni dei suoi figli. Muta in lupo, e in testa al branco prende la foresta. Ti getti all'inseguimento fuori dalle mura, battendo sentieri e boschi schermati da una cortina di neve, quando il branco di belve ti blocca la strada. Cosa fai: superi i lupi (7) o rallenti il tempo e torni da Voda (5)?

**10.** *Un'ora all'alba.* “Prendetelo!” sbraita il principe nero ai suoi uomini. Il sibilo delle frecce e il latrato dei cani da caccia si fanno sempre più tenui mentre scivoli come un'ombra tra i faggi ammantati di bianco. Una volta al sicuro, imbocchi un sentiero che ti riporta alla vecchia fortezza: ti soffermi un attimo a fissarla, e ti dai alla macchia (6).

## **Atto II: Ballo in maschera**

**11.** Venezia, 1796. “Vi siete imbambolato, monsieur Nicolas?” Catherine toglie la piccola maschera nera e soffoca una risata. “Perdonate, mia signora, è che assomigliate terribilmente a... una vecchia conoscenza”. Rimetti la mano sul fianco della ragazza e continuate a ballare al ritmo del minuetto. Un vulcano di ricci le incornicia gli occhi smeraldo e un sorriso luminoso si schiude dalle sue labbra carnose. “Non siete molto pratico” riprende a punzecchiarti. “Adesso dovrete farmi volteggiare!” Stavolta la ragazza prende le redini, agitando la gonna in un vortice di pizzi e nastri. Lo scialle svola a terra e le libera le spalle svelando la scollatura del corsetto. Quando ti rialzi per restituirglielo, le luci del teatro si affievoliscono nello stupore dei presenti. In alto, fissata alle estremità di due logge, una corda è sospesa nel vuoto. Un funambolo ci cammina sopra tra i sussulti della massa anonima di tricorni, mantelli e maschere in oro e cartapesta, allungate fino al mento. A un tratto perde l'equilibrio: le grida del pubblico accompagnano lo schianto. Quando la platea si raccoglie attorno all'uomo, dieci maschere avanzano silenziose nella vostra direzione. “Ismael” ringhi mostrando i canini. È il momento di agire, Nicolas: scappi con Catherine (21), hai ed estrai la sciabola di Voda (19) o sfoderi gli artigli (14)?

**12.** Londra, 1846. “È stata una vita avventurosa, ma felice”. Catherine ti passa una mano tremula sul volto ancora giovane. Il suo sorriso luminoso si schiude per te un’ultima volta. Le chiudi le palpebre, baciandole la fronte, e ti alzi dal capezzale. Lentamente, scosti le pesanti tende in raso: fuori dalla finestra le prime luci del mattino iniziano a indorare i comignoli che sbuffano fumo da Fleet Street, e il giorno fa capolino nel cielo.

**13.** Tutto rallenta attorno a voi (*un’ora all’alba*). Subito le azzanni il petto sotto il seno sinistro, succhiando avido il poco sangue che le rimane. La ragazza urla, si contorce e rotea gli occhi all’indietro. Appena il cuore le smette di battere, fai scorrere il veleno strigoi nel suo corpo. Salvandola da una morte certa, l’hai condannata a una vita di tenebre. La carichi su una gondola e lasciate la laguna (**22**). *Un’ora all’alba*.

**14.** “Torna, Nicolae, e le risparmierei la vita”. La voce di Ismael è un artiglio di lupo che stride sul ghiaccio. D’istinto sfoderi gli artigli mettendoti davanti alla ragazza. Tranci il braccio a uno strigoi spargendo nell’aria un profumo metallico, tra la folla che svuota il teatro. Poi ne abbatti un’altra. Ma le belve intabarrate continuano a stringersi attorno a voi, circondandovi. Catherine urla di dolore quando una maschera le lacera la schiena. Si mette male, Nicolas: non puoi che rallentare il tempo e tentare la fuga (**20**). *Un’ora all’alba*.

**15.** “La gondola!” indica Catherine appena fuori dal teatro. Con un balzo salite sulla piccola imbarcazione. Dietro di voi Ismael monta sulla prua di un’altra gondola e arma il cane. “Giù!” Fai scudo alla tua dama incassando il colpo di pistola. Continuate a remare, il legno chiazzato di sangue, e superate un ponte stretto tra due calli. In un attimo, una maschera atterra sulla poppa. Lo strigoi si avventa sulla ragazza e le lacera la

schiena: di corsa afferra la sciabola e lo abbatti con tutta la furia che hai in corpo. Poi sbarcate. Vi infilate in un dedalo di ruette nella speranza di confondervi tra le maschere in festa. “Lasciatemi qui” ti implora all’improvviso con un filo di voce. Catherine si appoggia a te, ansimando senza sosta. Il bel corsetto in velluto è ormai un cencio di sangue. Devi decidere in fretta, Nicolas: rallenti il tempo e la condanni alla vita eterna (13)? Oppure la lasci morire e scappi (17)?

**16.** “Giù!” Fai scudo alla tua dama incassando un colpo di pistola. Continuate a remare, il legno chiazzato di sangue, e superate un ponte stretto tra due calli. Da qui una maschera prova a lanciarsi sulla poppa, ma voi siete ormai lontani. Di corsa, sbarcate. Vi dileguate nel dedalo di ruette e vi confondete tra le migliaia di maschere in festa. “Siamo salvi” riprende fiato Catherine, un taglio aperto sulla spalla tinta di rosso. “Non lo saremo mai, mia signora”. Il vento che fischia lugubre tra le calli riempie per un attimo i vostri silenzi. “Allora fatelo” balbetta mostrandoti il collo. Sei a una svolta, Nicolas: la condanni alla vita eterna (18)? Oppure preferisci passare il resto dei suoi giorni, e delle tue ore, con lei (12)?

**17.** Ti allontani da Piazza San Marco avvolto dal tabarro, il volto celato dalla maschera, tra gli schiamazzi dei giocolieri e dei rioni in festa. Alle tue spalle una gondola in fiamme brilla nell’oscurità della laguna (22). *Un’ora all’alba.*

**18.** “Non funziona così”. Le azzanni il petto sotto il seno sinistro, succhiando avido fino all’ultima goccia di sangue. La ragazza urla, si contorce e rotea gli occhi all’indietro. Appena il cuore le smette di battere, fai scorrere il veleno strigoi nel suo corpo. Da questa notte in poi la attende una vita di tenebre. A bordo di una gondola, lasciate la laguna (22). *Un’ora all’alba.*



**19.** “Torna, Nicolae, e le risparmiere la vita”. La voce di Ismael è un artiglio di lupo che stride sul ghiaccio. Gli punti contro la lama dell’antico avversario e fendi l’aria per scacciare le maschere che vi circondano. In preda al panico, Catherine si stringe a te mentre la folla svuota il teatro. Letale, cali la sciabola su una maschera, le altre si ritraggono nelle ombre per un istante, e un varco si libera alle vostre spalle. Scappate (15).

**20.** Carichi la ragazza e apri un varco tra le maschere che si muovono al rallentatore. Appena fuori dal teatro, sali a bordo di una gondola. Dietro di voi Ismael monta sulla prua di un’altra gondola e arma il cane. Il colpo di pistola esplode nella notte, sopra gli schiamazzi dei rioni in festa, ma voi siete ormai lontani. “Catherine?” domandi continuando a vogare. Quando ti volti nessuna risposta giunge alle tue orecchie, se non quella del vento che fischia lugubre tra le calli. Il tuo amore si spegne tra le acque del canale. Raggiungi la costa a nuoto, mentre la gondola in fiamme brilla nell’oscurità (22). *Un’ora all’alba.*

**21.** “Torna, Nicolae, e le risparmiere la vita”. La voce di Ismael è un artiglio di lupo che stride sul ghiaccio. Le sue maschere scattano contro di voi come schegge impazzite mentre la folla svuota la sala in preda al panico. Subito trovi un varco libero alle vostre spalle: scappate. “La gondola!” indica Catherine appena fuori dal teatro. Con un balzo salite sulla piccola imbarcazione. Dietro di voi Ismael monta sulla prua di un’altra gondola e arma il cane (16).

### **Atto III: All’ultimo sangue**

**22.** Brooklyn, 1999. Una parata di creste colorate, spolverini e corsetti in latex sfilano fuori dal Roses. Ti fai largo tra le occhiate e gli insulti dei presenti facendo un cenno al

buttafuori. Prima di scendere le scale del club, una troupe televisiva ti assale. “Ci aspetta davvero la fine del mondo?” La vj ti avvicina il microfono a tradimento. “Sei in diretta” specifica sottovoce. “No, solo sangue” rispondi senza degnarla di uno sguardo. Dritto come una spada, entri nel locale. Aspetta, Nick: sei da solo (26) o con Kathe (29)?

**23.** Fai scattare gli artigli nell’istante in cui le maschere emergono dalla nebbia. In un lampo Kathe scarica quattro caricatori addosso alle belve intabarrate, i bossoli che picchiettano sul pavimento. Spesse volute di fumo salgono dagli strigoi che si contorcono in preda a rantoli disumani. Appena ti intercetta, Ismael vibra un colpo di sciabola che schivi con difficoltà. È agile, Nick, molto più di te. Non ti resta che rallentare il tempo sperando in un vantaggio (32).

**24.** Kathe si affloscia sul pavimento, il vulcano di ricci che annega in una pozza di sangue. “La caccia è finita, Ismael”. Spalanchi le fauci mentre le lacrime ti rigano il volto. Gli azzanni il petto all’altezza del cuore e te ne abbeverai fino all’ultima goccia. “Nicola...” Un ultimo sibilo e gli occhi di tuo padre si spengono nelle ombre del Roses, tra gli spasmi degli strigoi e il fischio delle sirene che monta nella notte (35).

**25.** Denudi la lama nell’istante in cui le maschere emergono dalla nebbia. In un lampo mulini l’arma contro le belve intabarrate, spargendo nell’aria un profumo metallico. I corpi degli strigoi si contorcono in preda a rantoli disumani. Appena intercetti Ismael, gli affondi l’acciaio di Voda nel petto. Il tuo rivale soffia come un gatto impazzito mostrandoti i canini, la maschera a terra. Poi scompare. Scandagli il sotterraneo alla ricerca del tuo nemico, quando un’ombra scivola via risalendo le scale del Roses. Sei ancora in tempo per braccarlo, Nick. Ma

lanciarti in un inseguimento, là fuori, potrebbe durare ore. Decidi cosa fare: rallenti il tempo e ti vendichi all'istante (28) o rischi tutto e lo insegui (30)?

26. Aspetti che la band salga sul palco. Appena il frontman afferra il microfono, il pubblico esplode in un boato che fa tremare il sotterraneo. *Ci siamo*, ti prepari, scrutando nella nebbia che erutta dalla macchina del fumo. Ti sistemi il giubbotto antiproiettili e togli la sicura alle pistole nelle fondine. È giunta la resa dei conti, Nick: estrai la sciabola di Voda (25) o, in mancanza, usi le automatiche (33)?

27. “*Spiritul trăiește, inima mea*” dici addio a quel verde smeraldo. Le fauci della tua amata ti scavano dentro. Succhiano avido, in preda a una sete bestiale e senza tregua, fino a privarti dell'ultima goccia di sangue. Schermati dalla nebbia, i neon del Roses sfumano in una spirale dove tutto si confonde. L'urlo disperato di Kathe. Poi il buio (37).

28. *Un'ora all'alba*. “La caccia è finita, Ismael”. Lo schiacci contro il muro spalancando le fauci: gli azzanni il petto all'altezza del cuore e te ne abbeverì fino all'ultima goccia. “Nicola...” Un ultimo sibilo e i suoi occhi di ghiaccio si spengono nelle ombre del Roses, tra gli spasmi degli strigoi e il fischio delle sirene che monta nella notte (35).

29. “Wow, adesso anche le frasi a effetto da film!” ti punzecchia Kathe. “Assomigli sempre di più a tuo padre, sai?” ridacchia mentre aspettate che la band salga sul palco. Appena il frontman afferra il microfono, il pubblico esplode in un boato che fa tremare il sotterraneo. “Preparati” la avvertì, scrutando nella nebbia che erutta dalla macchina del fumo. Kathe si sistema il giubbotto antiproiettili e toglie la sicura alle pistole.

È giunta la resa dei conti, Nick: estrai la sciabola di Voda dal chiodo (31) o, in mancanza, ripieghi sugli artigli (23)?

**30.** Esci fuori dal Roses con le pistole in mano, quando un odore di pneumatico bruciato ti invade le narici. Il fischio delle sirene della polizia monta nella notte fino a diventare un urlo, le ambulanze sul marciapiede. In lontananza, un pipistrello sorvola il pubblico del Roses che si riversa nel vespaio di automobili e motociclette che scalpitano per ripartire. Spari un colpo (36).

**31.** Denudi la lama nell'istante in cui le maschere emergono dalla nebbia. In un lampo Kathe scarica quattro caricatori addosso alle belve intabarrate, i bossoli che picchiettano sul pavimento. Spesse volute di fumo salgono dagli strigoi che si contorcono in preda a rantoli disumani. Appena intercetti Ismael, gli affondi l'acciaio di Voda nel petto. Il tuo rivale soffia come un gatto impazzito, la maschera a terra, ma non ti colpisce: allunga la mano artigliata sul collo della tua amata, serrandolo in una morsa. Una tagliola di denti aguzzi scatta a un centimetro dalla pelle nera. "Fallo fuori!" ti supplica Kathe con la voce rotta dal pianto. Ora decidi, Nick: ti liberi una volta per tutte di Ismael sacrificando Kathe (24)? Oppure rallenti il tempo e provi a salvarla (34)?

**32. *Un'ora all'alba.*** Sotto i tuoi colpi la sciabola di Voda cade a terra. Ismael soffia come un gatto impazzito, la maschera in pezzi, ma non ti colpisce: allunga la mano sul collo della tua amata serrandolo in una morsa. Una tagliola di denti aguzzi scatta a un centimetro dalla pelle nera. "Fallo fuori!" ti supplica Kathe con la voce rotta dal pianto. Ora decidi, Nick: ti liberi una volta per tutte di Ismael sacrificando Kathe (24)? Oppure rallenti di nuovo il tempo e provi a salvarla (34)?

**33.** Le maschere emergono dalla nebbia. In un lampo scarichi quattro caricatori addosso alle belve intabarrate, i bossoli che picchiettano sul pavimento. Spesse volute di fumo salgono dagli strigoi che si contorcono in preda a rantoli disumani. Scandagli le ombre del Roses alla ricerca disperata del tuo rivale, ma di Ismael nessuna traccia. Inutile rallentare il tempo: un fiotto caldo sgorga all'improvviso dal taglio sul collo. “E *rāsārit* sia, Nicolae” sentenza la voce deformata dalla maschera. Ismael pulisce la sciabola sullo spolverino, mentre una pozza scura si allarga sotto di te. Poi il buio.

**34.** *Un'ora all'alba.* Tutto rallenta attorno a voi, eppure vi muovete alla stessa, disumana velocità. Quando i canini affondano nella carne, scatti contro Ismael e lo atterri. Kathe si affloscia sul pavimento, ansimando. Di scatto il tuo rivale si ritrae nelle ombre. Appena riemerge, un graffio profondo appare sul tuo collo. Ma ora Ismael è davanti a te: lo scaraventi contro il palco, animato da una furia cieca, sui piatti della batteria che detonano in un fracasso metallico. “Kathe!” gridi, lasciandoti alle spalle una scia di rosso. Stremato, porti la testa della ragazza all'altezza del petto, dove il tuo cuore morto pompa ancora sangue. Ti prepari al gesto estremo, mentre un'ombra scivola via risalendo le scale del Roses (27).

## FINALI

### **35. UN POSTO BUIO E FREDDO**

Alaska, 2122. Lo specchio ti restituisce l'immagine di un volto avvizzito, lo sguardo di ghiaccio offuscato da un velo di tristezza. Quando ti pettini i capelli, una ciocca sfibrata ti rimane in mano. Poi chiudi i gemelli ai polsini della camicia, ti infili i pantaloni e la giacca in raso. Allacciati i mocassini, sbuffi la polvere arenata sul portagioie che custodiva il

crocifisso di Idilca, ormai vuoto. Fuori dalla finestra, appena scostata, la bufera di neve continua a mugghiare. “Signore, l’abbiamo presa” la voce dei tuoi strigoi ti riporta sulla terra. Quando raggiungi la sala dell’attico lei è lì, legata a una sedia da quattro maschere armate di taser. “Lasciateci soli” ordini. Appena le sfili il cappuccio, un vulcano di ricci fa capolino dal parka. Le punti un dito artigliato sotto il mento, i suoi occhi verde smeraldo che si caricano di rabbia. “Hai qualcosa che mi appartiene” le dici senza troppe cerimonie. “Riporta il crocifisso e risparmierò il tuo gruppetto di cacciatori”. Ma un grumo di sputo ti arriva come risposta. “Meglio crepare!” ti sfida. La ladra rincara la dose dimenandosi, mani e piedi stretti da spessi nodi. Dopo un secolo, un sorriso ti appare sul volto come una crepa sulla porcellana: “Sai, mi ricordi una vecchia conoscenza”. Ti asciughi con calma. E, a un palmo dal suo cuore, fai scattare i canini.

### **36. FINO ALLA FINE**

Il pipistrello perde quota disegnando una spirale nella notte. Superi il blocco di poliziotti e lo raggiungi, le dita salde sulle automatiche. All’improvviso un motociclista vola tra la folla e impatta sul parabrezza di una volante, i fori sul collo tinto di rosso. Approfittando della confusione, sali a bordo di un chopper e dai gas. A duecento metri da te Ismael sfreccia nel traffico dell’interstatale, tra i tir che inchiodano, e prende il ponte. Ti lanci all’inseguimento riarmando le nove millimetri con il chiodo che fruscia nel vento. Chirurgico, spari alle gomme del tuo rivale che a poco a poco si slabbrano sulla strada. Le scintille della marmitta contro un pilone annunciano lo schianto: spalancando le fauci, scendi dal chopper. Il tuo corpo si ricopre di una pelliccia scura. Le zanne che ti spuntano dal muso di lupo affondano nelle carni di Ismael, inerme a terra. Attorno a te un capannello di automobilisti inorridisce al

banchetto che si consuma, mentre le pale di un elicottero scuotono la brezza del mattino. Quando i tuoi occhi tornano *umani*, la luce dell'alba ha già raggiunto i cavi d'acciaio e le corsie. Ti affacci sul ponte e sorridi, come non facevi da secoli, al sole che si leva dalle acque di East River. Un ultimo sospiro e il crocifisso di Idilca ti scivola dalle dita, nel cielo pennellato di azzurro sopra Manhattan.

### 37. LA CACCIA

Da qualche parte in Messico, 2049. La Mustang romba nella notte sfrecciando tra le file di cactus e di arbusti rinsecchiti. Abbassi il vetro sporco di sabbia, un braccio fuori dal finestrino, e ti passi un filo di rossetto sulle labbra. Dallo specchietto retrovisore controlli il sacco che continua ad agitarsi. Fischiettando, ti sistemi la cascata di ricci e cambi stazione. *Buscando una fiesta*, canta l'autoradio in coro con i coyote che ululano sui pendii. Mentre imbocchi la Route 85, posi il giubbotto crivellato di pallottole sul sedile del passeggero, sopra la sciabola di Voda. "No, di nuovo!" sbotti alla tappezzeria chiazzata di rosso. "Ehi, me lo paghi tu l'autolavaggio?" interroghi il sacco. Dopo duecento miglia il rosa inizia a fendere le tenebre, rischiarando il cielo. Accosti. "Che brutta cera, *daddy*". Disgustata, svuoti a terra il contenuto del sacco e rialzi il finestrino. Appena armeggi con il computer di bordo, tutti i vetri si oscurano in un clic: il buio piomba dentro l'abitacolo, a stento illuminato dalla fredda luce del navigatore multi telecamera. Rimani per un po' a contemplare la testa di Ismael che avvampa dal monitor. Poi, con tutto il peso del corpo, schiacci l'acceleratore. Il crocifisso di Idilca ti balla sopra la scollatura, al ritmo del bolide che sfida i cirri di nuvole all'orizzonte e il sole che si leva dal deserto dell'Arizona.